

## Βία και εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο. Προκλήσεις και απειλές από τις αναδυόμενες τεχνολογίες

### Ψηφιακά παιχνίδια και βία

*«Επηρεάζουν τα βίαια ψηφιακά παιχνίδια τα παιδιά και τους εφήβους σε σημείο υιοθέτησης και εκδήλωσης βίαιων συμπεριφορών;»*

Τα ευρήματα της ερευνητικής κοινότητας διαχωρίζονται σε δύο μεγάλες, αντικρουόμενες κατηγορίες:

- Εκείνα τα ερευνητικά δεδομένα που στηρίζουν την υιοθέτηση μιας παρορμητικής-επιθετικής τάσης στη συμπεριφορά των παιδιών, που παίζουν συστηματικά ψηφιακά παιχνίδια με βίαια χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, οι εν λόγω έρευνες αναφέρονται σε μια μορφή σκέψης, η οποία τείνει στην επιθετικότητα. Το αποτέλεσμα είναι οι αντιδράσεις των παιδιών αυτών απέναντι σε όσα εκλαμβάνουν ως προκλήσεις στο σπίτι, στο σχολείο ή στο ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον τους να είναι βιαιότερες στην εκδήλωσή τους.
- Τα ευρήματα εκείνα που δεν βρίσκουν μακροχρόνια σύνδεση ανάμεσα στην ενασχόληση με ψηφιακά παιχνίδια που περιέχουν βία και στην εκδήλωση βίαιων συμπεριφορών. Μάλιστα, ένας σημαντικά αυξανόμενος αριθμός ερευνών αυτής της κατηγορίας υποστηρίζει ότι η ενασχόληση με το ψηφιακό παιχνίδι που περιέχει βία λειτουργεί ως μορφή εκτόνωσης για τα «κατώτερα και βάρβαρα ένστικτα». Με τον τρόπο αυτό, παίζοντας, δηλαδή, λίγο πιο έντονα στον ψηφιακό κόσμο, μειώνεται η πιθανότητα εκδήλωσης βίαιων συμπεριφορών στον πραγματικό κόσμο.

Σε ποια από τις δύο απόψεις, λοιπόν, βρίσκεται η απάντηση στο αρχικό ερώτημά μας; Σύμφωνα με την Αμερικανική Ψυχολογική Εταιρεία (A.P.A./American Psychological Association), στην περίπτωση αυτή λειτουργεί η χρυσή τομή. Με άλλα λόγια, η απάντηση βρίσκεται κάπου στο μέσο των δύο άκρων. Συλλέγοντας στοιχεία από 300 και πλέον σχετικές με το θέμα έρευνες από το 2005 έως και το 2018, καταλήγει στο

συμπέρασμα ότι, παρόλο που εντοπίζεται σύνδεση ανάμεσα στην ενασχόληση με βίαια βιντεοπαιχνίδια και στις βίαιες συμπεριφορικές αντιδράσεις, η σύνδεση αυτή δεν φαίνεται να είναι τόσο ισχυρή μακροχρόνια, ώστε να οδηγεί στην υιοθέτηση βίαιης συμπεριφοράς από μέρους των παικτών και κατά τη μετέπειτα ζωή τους. Με λίγα λόγια, τα παιδιά που παίζουν βίαια ψηφιακά παιχνίδια δεν οδεύουν ολοταχώς προς τη μετατροπή σε βίαιους ενήλικες. Υπάρχουν και άλλοι καθοριστικοί παράγοντες, οι οποίοι συντελούν στην τελική υιοθέτηση ή αποφυγή τέτοιων βίαιων συμπεριφορών, όπως:

- Ο παρορμητικός χαρακτήρας.
- Η έλλειψη ισχυρών κοινωνικών δεσμών.
- Η συστηματική χρήση και κατάχρηση του προνομίου της «οθόνης» από πολύ μικρή ηλικία.
- Το παιχνίδι χωρίς οριοθέτηση και επίβλεψη από τους γονείς.

*Σύνταξη άρθρου: Αγάθη Πατσιούδη*

*Επιμέλεια άρθρου: Κωνσταντίνος Ουρανός*

Πηγή: [Βία στο ψηφιακό παιχνίδι, πως μπορούμε να την οριοθετήσουμε και να προστατευθούμε - Αθηνοδρόμιο](#)

### ***Οι κρίσιμοι τέσσερις τοίχοι του σπιτιού μας***

«Η εκπαίδευση και τα όρια ξεκινούν από νωρίς», υπογραμμίζει ο κ. Νταφούλης λέγοντας πως πρώτα η οικογένεια και έπειτα το εκπαιδευτικό σύστημα παίζουν καθοριστικό ρόλο στον έλεγχο της έκθεσης των εφήβων στην εικονική βία, αλλά και στην καλλιέργεια των διαπροσωπικών σχέσεων. Εξάλλου, όπως τονίζει ο ίδιος, είναι κοινώς παραδεκτό πως ο παράγοντας που επηρεάζει περισσότερο ένα παιδί ώστε να παρουσιάσει επιθετικές και βίαιες συμπεριφορές, είναι εάν έχει βιώσει ή έχει δει άσκηση βίας στην πραγματική του ζωή, και συγκεκριμένα ανάμεσα στους τέσσερις τοίχους του σπιτιού του.

*Βάιος Νταφούλης, Παιδοψυχίατρος και Διευθυντής της Παιδοψυχιατρικής  
Κλινικής του Ιπποκρατείου Νοσοκομείου Θεσσαλονίκης*

Πηγή: [Όταν η βία γίνεται viral | Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ](#)